

ÖNMEGVALÓSÍTÁS A COSPLAYEZÉS GYAKORLATÁN KERESZTÜL. A GLOBÁLIS POPULÁRIS KULTÚRA IDENTITÁSKÉPZŐ HATÁSA

– Szabó László¹ –

Absztrakt

Jelen tanulmány a cosplayezést, azaz valamilyen fiktív karakter vagy koncepció beöltözéssel történő megtestesítését a globális populáris kultúra kontextusában vizsgálja az identitásformálás és önmegvalósítás egyik lehetséges gyakorlataként. Betekintést nyújt a cosplayezésre vonatkozó nemzetközi szakirodalomba, különös tekintettel az identitással foglalkozó kérdésekbe. A karakterválasztás motivációival és a cosplayezés mentális egészségre gyakorolt hatásával is foglalkozik. A kutatás empirikus alapját magyar cosplayerekkel készített kvalitatív interjúk és MondoCon-rendezvényeken végzett megfigyelések adják. Az eredmények rámutatnak a cosplayes identitás gyökereire: családi hatásokra, különböző populáris termékekhez való mély kötődésre, illetve kreatív hobbikra. Az önkifejezés dimenziói között megjelenik a meglévő tulajdonságok erősítése vagy vágyott identitások kipróbálása, miközben korlátok – mint a testkép, társadalmi normák és trendek – befolyásolják a karakterválasztást. Az interjúk beszámolóik alapján a mentális egészséggel kapcsolatos visszajelzések többnyire pozitívak (önbizalom-növekedés, közösséghez tartozás érzése), de negatív aspektusok is előfordulhatnak (szorongás, magas elvárások). A cosplay globális jelenségként értelmezhető, rétegzett és változatos csoportosulásokkal, amely sajátos módon kapcsolja össze az egyént kulturális iparágakkal.

Kulcsszavak: cosplay, identitás, mentális egészség, popkultúra, anime, videójáték

Bevezetés

A cosplay – a kosztüm (*costume*) és a játék (*play*) szavak összevonásából alkotott kifejezés – a kortárs populáris kultúra egyik meghatározó jelenségének számít (Crawford és Hancock, 2019). Cosplayezés során az egyének részletesen kidolgozott jelmezeket viselnek, azzal a céllal, hogy különböző szerepjátékos elemek segítségével fiktív karaktereket jelenítsenek meg. Ezek a karakterek különböző médiumokból ismert kultúrtermékekből származnak, például anime, manga, videójáték, film, sorozat vagy képregény, azonban előfordulhat olyan eset is, amikor a cosplayer egy élő vagy történelmi személynek öltözik be, esetleg tárgynak vagy koncepciónak ad antropomorfizált formát. A cosplayezés nem csak utánpótlás: mély érzelmi kapcsolatot feltételez a cosplayer és az általa megjelent karakter között (Lamerichs, 2018.; Mishou, 2021:).

Ez a kötődés a karakter élettörténetének, az általa vallott értékrendnek vagy személyiségjegyeinek csodálatán alapul, illetve gyakori, hogy a karakter esztétikai ideálképként jelenik meg a cosplayer számára.

A cosplayezés mára globális szereplőnek tekinthető gazdaságilag és kulturálisan egyaránt. Társadalmi beágyazottsága a cosplayes rendezvények² népszerűségén érhető tetten. Ázsiát tekintve a Nagojában megrendezett World Cosplay Summit nemzetközi cosplayes esemény számít a legnagyobb rendezvénynek. A 2024-ben megrendezett versenyre 36 országból érkeztek cosplayerek (Japán Külügyminisztérium 2024) és összesen 253 ezer fő látogatott el az eseményre (Tokitunes 2024). A Comic-Con International San Diegóban ugyanebben az évben nagyjából 130 ezer látogatót fogadott (McDonald 2024).

¹ elérhetőség: szlaszlo103@gmail.com

² Az említett rendezvények bővebb leírása a hivatalos weblapokon elérhető, lásd Melléklet.

Az Anime Expo-t Los Angelesben tartják, Észak-Amerika legnagyobb anime rendezvényének számít. 2024-ban 407 ezer főt regisztrált (AnimeExpo 2024). A németországi Gamescom – amely európai viszonylatban az egyik legjelentősebb videójátékos és cosplays esemény – 2024-ban elérte a 335 ezer látogatót (Gamescom 2025). Az elérhető adatok arra mutatnak, hogy a cosplayezés gazdasági súlya számottevő. A Technavio piackutató vállalat becslései alapján (2023) az Ázsiai és a Csendes-óceáni térség számít a leggyorsabban növekvő cosplays piacnak, Japánnal az élvonalban. A második legjelentősebb térség Észak-Amerika (USA, Kanada), és tőle kissé lemaradva Európa (elsősorban Németország, Franciaország és az Egyesült Királyság). Ez a három terület a cosplay gazdasági súlyának és növekedésének több mint 75 százalékáért felelős. A cosplay-jelmezek piaca 2024-ben dinamikus növekvő iparágnak számít. Az AMR riportjában (2021) olvasható, hogy a cosplay ipar robosztus növekedési pályán halad. A kutatócég mérése alapján a globális cosplay-jelmezpiac értéke 2020-ban 4,6 milliárd USD volt³. A rendezvények növekvő népszerűsége, valamint a videójátékos tartalmak és a japán kulturális termékek növekvő jelenléte a nemzetközi fogyasztói kimutatásokban további gyarapodást feltételeznek a közeljövőben.

Ha a cosplayezés népszerűségének és gazdasági pozíciójának gyarapodását szeretnénk megérteni, hasznos lehet, ha egy többdimenziós szinergikus együttműködési rendszer elemeként tekintünk rá. Ez azt jelenti, hogy az egyes iparágak – videójáték, cosplay, k-pop, anime- és mangaipar, film- és televízióipar – kölcsönösen erősítik egymást: akár pénzügyi beruházásokkal, akár az egyes termékekben megjelenő részletekkel, amelyek egymás legitimációját, presztízsét és befogadhatóságát növelik. Egy konkrét példa: a cosplayezéshez szükséges forrasművek egyik legnagyobb kibocsátója a videójátékos ipar, a különböző videójátékos tartalmak népszerűségében pedig gyakran fizetett cosplayer-influencerek vesznek részt. Egy 2024-es médiakampány során például Kamui-Cosplay, az egyik legnagyobb globális követőbázissal rendelkező cosplayer, közösségi média jelenlétét (pl. Instagram, TikTok) arra használta, hogy a videójátékok népszerűsítését a rendezvényeken túl más platformokra is kiterjessze (Kamui 2024). A vállalatok számára a cosplayerek kreativitása és a közönséggel fenntartott sajátos viszonya üzleti előnyt jelent, míg a cosplayerek az együttműködések révén nagyobb láthatósághoz és bevételhez jutnak.



³ Egyes becslések szerint a jelmezeket és parókákat tekintve a cosplays piac értéke 2028-ra elérheti a 80,85 milliárd USD értéket, 14,7 százalékos éves növekedési ütem mellett. (Arizton 2023)

A cosplayezés Magyarországon is jelentős rajongótáborral rendelkezik. 2006 óta rendeznek jelentősebb cosplayes rendezvényeket. Kezdetben a Magyar Anime Társaság által szervezett AnimeCon volt az egyetlen ilyen tematikájú találkozó, azonban 2011 óta már egyre több, kisebb-nagyobb méretű fesztivál is rendszeresen elérhető az érdeklődők számára országszerte. Jelenleg a MondoCon tekinthető a legnagyobb tömeget vonzó hazai rendezvénynek. A negyedévente megrendezésre kerülő kulturális eseményen megközelítőleg 10 ezer ember fordul meg egy hétfőre során⁴. Kezdetben kizárólag anime és manga témájú programokat szerveztek, azonban mára a nemzetközi trendeket követve megjelentek a nyugati popkultúra elemei is. Rendeznek cosplay-, tánc-, és rajzversenyeket, illetve számos egyéb interaktív elfoglaltságot is kínálnak a résztvevőknek. A rajongók, illetve az amatőr cosplayerek által szervezett kisebb események az ország több nagyvárosában is fellelhetők⁵. Gyakori, hogy valamilyen tematika mentén (gót, steampunk, horror) nyernek sajátos arculatot, amelyek egységesítik a fesztivál vizuális esztétikáját⁶.

Szakirodalmi betekintő

A 2000-es évektől kezdődően a tudományos szférában is megfigyelhető a cosplay jelenségével kapcsolatos érdeklődés. Theresa Winge amerikai kutató a ruha- és textiltervezés területén tölt be docensi pozíciót, valamint az ázsiai tanulmányokban is jártas. 2006-ban publikált *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay* című munkája a cosplay-el kapcsolatos nyugati tudományos diskurzus egyik legkorábbi és máig gyakran hivatkozott írása. Winge elsősorban a cosplayezés ázsiai gyökereire fókuszál és az anime, manga és cosplay közötti kapcsolódási pontokat elemzi négy fő komponens mentén. A cosplayer (1) szociodemográfiai szempontból meghatározatlan személy, aki egy időben a forrásművek rajongója, a megtestesíteni kívánt karakter és az őt magában foglaló médiumok „kutatója” és „szakértője”, illetve a színpadi előadói műfajok gyakorlója (Winge, 2006). Adottak a különböző online és offline platformok (2), amelyek a cosplay gyakorlatának szociális dimenzióját teszik lehetővé.



A fizikai térben megvalósuló találkozók komplex terek. A színpad, a nézőtér, a vásárlói sorok, az átvezető terek stb. eltérő viselkedési sémákat kínálnak (Hall, 1975). A cosplayelés pedig szabályozott színpadi előadásokon át a nézőkkel és rajongókkal folytatott mikro-interakciókig sokféleképpen valósul meg. A digitális platformokon szűkebb repertoár áll rendelkezésre a karakterhű ábrázolás megvalósítására. A fizikai térben történő cosplayelés sajátosságai közé tartozik, hogy egyidőben a fikcionális tartalmat a fizikai térbe ülteti át, továbbá, hogy interaktívvá teszi a tartalmakhoz való kapcsolódást. A digitális terek az eseményszerű hangulatot is nélkülözik, amely szintén a cosplay élményszerű befogadását csökkentheti. Előnye azonban, hogy itt a Goffman által konceptualizált homlokzat és színpad mögötti terület könnyen elkülöníthető a cosplayer számára (Goffman, 1981). Míg egy online videó vagy kép befogadása során a megtestesítő személyt csak a karakterhű játéka során észlelhetjük, és teljesen az alkotó szabja meg, hogy milyen módon és mit érzékelhetünk, egy rendezvény során a készülődés, a gyakorlás, a karaktertől eltérő személyiségvonások vagy ideiglenesen megbontott öltözékek is láthatóvá válnak.

⁴ A MondoCon hivatalos Facebook csoportjában időközönként élő közvetítésben adnak tájékoztatást a rendezvény főszervezői. A feltüntetett adat egy ilyen közvetítésből származik. Lásd: <https://www.facebook.com/groups/httpwww.mondocon.hu>

⁵ Az eseményekről többé-kevésbé kimerítő lista elérhető: <https://9livescosplayshop.hu/magyarorszag-conok-2025-datumok-es-reszletek>

⁶ Lásd például a 2025.10.06-án megrendezett Halloween HorrorCon 2025 nevű eseményt.

Harmadik elemként a karaktert és a szerepjátékot (3) határozhatjuk meg (Winge, 2006). Winge leírása alapján a döntést befolyásolják érzelmi és identifikációs motívációk, praktikusságra vonatkozó szempontok, társas elvárások és a karakter vagy mű vélt népszerűsége, valamint a rendezvények által kínált egyedi lehetőségek (pl. tematikus fotózás vagy zsáner specifikus versenyek) is. A karakterválasztás kérdésével több szakirodalom is foglalkozik (Crawford, 2019; Lamerichs, 2018; Reysen et al., 2018.). Kiemelik, hogy a szelektálás során felmerülő dilemmák lehetőséget nyújtanak a nemi szerepek, a testkép és a kulturális identitás kérdéseinek kritikus vizsgálatára. A karakterek megformálása gyakran átlépi a nemre, életkorra vagy etnikumra vonatkozó normatív határokat. Egyesek számára a cosplay a nemi szerepek és a társadalmi normáktól való eltérő identitások felfedezésének terepe, de az is elképzelhető, hogy a mindennapi társadalmi nyomásoktól történő felszabadulást jelenti. Winge utolsó komponensként a jelmezt (4) vizsgálja (Winge, 2006.). Idetartozik többek között a karakter öltöztetése, a hasonlóságot elősegítő smink, a kiegészítők és a paróka. A külső szemlélő számára a cosplayer hitelességét elsősorban ez a komponens adja. Kulturális közegenként változó, hogy egy rajongói tábor milyen egyedi normákat alkot arra vonatkozóan, hogy mi számít egyezésnek, illetve arról, hogy a karakter megjelenésének kreatív újraértelmezése mennyiben számít legitim gyakorlatnak.

Winge *Costuming Cosplay. Dressing the Imagination* című könyve (2018) önálló etnográfiai kutatás és korábbi írásának folytatása, kibővítése is egyben. A könyv elmozdulás az egységes és stabil identitás koncepciója felől a fluid, konstruktívabb identitásfelfogás irányába. 2006-os írásában Winge a cosplayen keresztül szerepbe bújást „*protektív identitás*”-nak jelöli (Winge, 2006: 74), amely kétféleképpen nyújt védelmet az egyén számára: elfedi személyiségének azokat az oldalait, amelyet társas közegben nem kíván bemutatni, illetve a cosplayes terek elfogadó és támogató normarendszerének alanyává teszi. A cosplay által megformált karakter továbbá erőforrás is, amely szabadabb, sikeresebb társas interakciókhoz vezet-

het. Winge 2018-as munkájában árnyaltabb és konstruktívabb értelmezési lehetőségeket ad. Szerinte a cosplayt gyakorló egyénre úgy tekinthetünk, hogy egy állandó és egy fluid identitásrészsel is rendelkezik, amelyek akár antagonisztikus viszonyba is kerülhetnek egymással. „*A cosplayerek elfogadják létezésük kettősségét, amikor jelmezben vannak (...) anélkül, hogy teljesen megtagadnák önmagukat.*” (Winge, 2018: 37).

A kritikai irányultságú cosplay-el foglalkozó kutatások a társadalmi nem és az etnicitás tekintetében hasonló koncepció mentén mozognak⁷. Winge 2006-os munkájának eszköz jellegű leírásához közel áll a következő idézet: „*A cosplayerek belsőleg hordozzák minden karakterüket. A karakterek belsővé tétele úgy befolyásolja és módosítja az egyén szelfjét, hogy azt agenciával és determinisztikus viselkedés [-i sémákkal] ruházza fel.*” Winge, 2006:37). Az eszköz jellegű felfogásra adott esetleges kritikákat⁸ az internalizáció mozzanata semlegesítheti, amely a korábbi munkában még nem szerepelt. Végül pedig: „*A cosplayerek identitása nem állandó; inkább különböző identitások gyűjteményéből áll. (...) A rajongói közösség profitál ebből a cosplayerek által megtestesített identitáscsokorból, mivel ez fenntartja a társas rendszer magas szintű dinamikáját.*” (Winge, 2018: 39). Kérdésként merül fel ezen a ponton az egyén hétköznapi és cosplayer identitásának viszonya, illetve ezzel az állítással Winge a cosplay köré szerveződő közösséget önálló érdekekkel ruházza fel, amely szintén újabb értelmezési dilemmákat vet fel. Winge 2018-as munkája tehát jól illusztrálja a cosplay kutatások területén fennálló fogalmi tisztázatlanságokat.

Általában igaz, hogy a vonatkozó szakirodalom kiemelten foglalkozik az egyéni identitás kérdésével. Ebben a megközelítésben két dimenziót érdemes elkülöníteni. Az első dimenzióban a karakterválasztás és az önkifejezés tudatos mozzanata szerepel, amelyek szoros összefüggésben állnak az egyén rövidtávú, adott társas kontextusra vonatkozó céljaival és elvárásaival. Ide tartoznak Winge idézett munkái, illetve azok az írások, amelyek konstruktivista megközelítést képviselnek (gyakran idézett kutató

⁷Lásd Ramirez 2017-es munkáját, amiben a Bourdieu által kidolgozott tőkefogalmak segítségével reflektál a kérdésre.

⁸A hitelesség és a kívülállóság/beágyazottság kérdése az erotikus és pornográf jellegű cosplayezés során viszonylag alulkutatott jelenség, azonban a cosplayer közösségen belül az egyik legjelentősebb konfliktuspont.

még ebben a témában Nicole Lamerichs is, aki a rajongói tanulmányok interdiszciplináris iskoláját képviseli). A második dimenzió pedig a cosplayerezésből fakadó közvetett, hosszútávú hatásokat vizsgálja.

Ez utóbbi megközelítés a pszichológiai háttérrel rendelkező kutatók között meghatározó. Bethan Yorath 2022-es doktori disszertációja például a cosplay és mentálhigiénés állapot közötti összefüggéseket vizsgálja. A kognitív viselkedésterápia megfontolásaival összhangban állítja, hogy a cosplayerezés által megélt ismétlődő tapasztalatok átírhatják az egyének alapvető negatív hiedelmeit önmagukkal szemben. A sikeres tapasztalatok alapja a szociális interakciók kontrollálhatósága, amelyet a közösség kulturális gyakorlatai biztosítanak, valamint azok a pozitív attribútumok (bátorság, vonzerő, intelligencia stb.), amelyeket a cosplayerek a karakterek révén önmagukra vonatkoztatva gyakorolhatnak. Yorath kvalitatív módszerekkel végzett vizsgálta során az alanyok beszámolóikban a cosplayerezés hosszútávú, pozitívan megélt hatásairól számoltak be. Lényeges, hogy ezeket a hatásokat életük cosplayerezésén és a rajongói közösségeken túli területein is tapasztalták (Yorath, 2022).

Beltran és társai (2025) Fülöp-szigeteken élő cosplayerek körében végeztek kvalitatív felmérést, hasonló témában. Olyan 18-30 év közötti egyéneket válogattak be a kutatásba, akik életét a DASS21⁹ alapján jelentős mértékben megnehezíti a depresszió, szorongás és a stressz. A beszámolók alapján a cosplayerezés javíthatja az érzelmi rezilienciát, növelheti az egyén önbizalmát, illetve általában véve terápiás értékkel bír. A legtöbb tanulmány a cosplayerezés pozitív hatásairól számol be, azonban előfordul negatív példa is. Egy 2020-as felmérés alapján (Giola et al., 2020) azoknál az egyéneknél, akikben megfigyelhetők a narcisztikus személyiségmodellre jellemző vonások, a cosplayeres tevékenység során intenzíven élik át szégyenérzetet a testükkel kapcsolatban, ami növeli szociális szorongásukat is.

Kutatási célok és módszerek

Dolgozatomban a cosplayeres kutatások identitást tárgyaló diskurzusához csatlakozom: arra vagyok kíváncsi, hogy miképpen használják az egyének a cosplayerést különböző identitások kipróbálására, valamint pszichológiai szükségletek kielégítésére. A kutatási téma körjárásához szükséges adatokat megfigyelés (Schleicher, 2007) és félig strukturált interjúk (Németh, 2020.) révén gyűjtöttem. A megfigyeléseket az alábbi eseményeken végeztem: az „Őszi MondoCon 2023” (2023. október 14–15.), „Téli MondoCon 2024” (2024. január 13.), „Őszi MondoCon 2024” (2024. október 12–13.) és „Téli MondoCon 2025” (2025. január 11.). A helyszíneken egyedül, rajongói identitást jelző szimbólumok nélkül, külső megfigyelőként vettem részt. A megfigyelések során papíralapú jegyzeteket készítettem, ügyelve arra, hogy az adatok – például társas interakciók, ruhadarabok vagy a várt tapasztalatok hiánya – elkülönüljenek az objektív megfigyelésektől és a szubjektív értelmezésektől (Becker, 1998). Ezeket a tapasztalatokat az interjúvázlat kidolgozásához, valamint az interjúk során elhangzott információk értelmezéséhez használtam fel.

2025. január és 2025. március között összesen 17 félig-strukturált interjút rögzítettem, amelyek közül jelen tanulmányom elkészítéséhez 10 beszélgetést használtam fel. A további 7 interjút azért nem vontam be az elemzésbe, mert azok – akár szociodemográfiai összetételük, akár a beszélgetés szerkezete és felmerülő altémái miatt – jelentős mértékben eltértek a végül feldolgozott mintától, így a homogén elemzőkeretbe nem illeszkedtek bele. Az interjúalanyokat első körben közösségi média platformokon keresztül értem el¹⁰, majd hólabda módszerrel sikerült további alanyokat bevonnom a kutatásba. A legrövidebb interjú 38 percig, míg a leghosszabb 133 percig tartott. Nyolc interjúalannyal személyesen, két alannyal pedig online videós beszélgetés formájában zajlott a lekérdezés. Három interjúalannyal több találkozáson keresztül tartott az adatrögzítés.

⁹ Az egészségügyi tanulmányok területén használt kvantitatív séma, amely önbevallásos, skála típusú kérdések mentén méri a válaszadó a depresszióval, szorongással és stresszkezeléssel kapcsolatos állapotát.

¹⁰ „Mondocon Közösség” és „Cosplay Hungary” Facebook csoportok.

A beszélgetésekről hangfelvételt, majd leíratot készítettem. Az interjúk feldolgozása anonim módon történt. Az interjúalanyok legfontosabb szociodemográfiai jellemzőit az alábbi táblázat tartalmazza.



1. táblázat: A cápa nyitányának logikai egységei időbeli bontásban

	születési év	nem	életvitelszerű lakóhely típusa	foglalkoztatási státusz
C. interjúalany	2004	férfi	község	egyetemi hallgató
H. interjúalany	1994	nő	Budapest	tanítónő
P. interjúalany	1997	nő	Budapest	könyvelőirodai általános adminisztrátor
G. interjúalany	2000	nő	Budapest	egyetemi hallgató
M. interjúalany	1998	nő	Budapest	általános irodai adminisztrátor
R. interjúalany	1991	nő	község	elektronikai operátor, Vtuber
D. interjúalany	2000	férfi	város	asztalos/kárpitos
K. interjúalany	2001	nő	Budapest	egyetemi hallgató
L. interjúalany	2003	nő	Budapest	munkanélküli
N. interjúalany	2001	nő	Budapest	ügyeleti hívásfogadó

Forrás: Saját szerkesztés

Az elemzés során feltüntetett idézeteket a táblázatnak megfelelő módon hivatkozom. Látható, hogy az interjúalanyaim demográfiai összetétele meglehetősen homogén, ezért a kutatási megállapítások csoportszintre vonatkoztatása csupán ezeken a paramétereken belül releváns. Az interjú vezérfonala két nagy szakaszra oszlott. Az elsőben a megkérdezett főbb életszakaszai felől érdeklődtem (óvodai, általános iskolai, középiskolai, felsőoktatásban/dolgozóként eltöltött időszak), ezután következtek a közvetlenül cosplayezést érintő kérdések. A vezérfonal struktúrája az adatfelvételek során konzisztens volt, azonban egyes kérdéseken módosítottam az adott szituáció kihívásainak megfelelően. Dolgozatomban az identitást, valamint a cosplayezett fiktív karakter és egyén közötti viszonyt közvetlenül érintő adatokat vontam be. Az adatok elemzését a tematikus analízisre alapozott kódolós eljárással végeztem el (Braun et al. 2006).

Kutatás tapasztalatai

Cosplayezés és szocializáció

Interjúalanyaim elmondása alapján azt, hogy valaki cosplayezésbe kezd, több tipikus életútból fakadó tényező is megelőzi. Minden megkérdezett esetében kapcsolatot véltem felfedezni valamely közeli családtag érdeklődési köre és az alany cosplayezésre való nyitottsága között.

Leggyakrabban az apa az, aki megismerteti gyermekét a videójátékozással. A szülő-gyermek kapcsolat ápolásának egyik formájaként működik, amikor az apa passzív megfigyelőként bevonja gyermekét a videójátékkal eltöltött szabadidős óráiba. Amikor arra kérdeztem rá, hogy mikor próbálták ki először a videójátékozást, C. interjúalanyom például így emlékezett vissza erről:

"Szerintem miatta [apa] szeretem ennyire a videojátékokat, mert amikor nagyon fiatal voltam, ilyen itthoni óvodás, akkor is már mellette ültem, aztán néztem, hogy Metinezik meg ilyenek." - C. interjúalany

A videójátékozás a mai napig fontos pont ebben a viszonyban. Interjúalanyom és édesapja pl. ugyanazokat a videójátékokat kedvelik.

„Aztán rájöttem, hogy vannak ilyen autós játékok, meg minden. Most is ilyen Heartstone-os pólóban vagyok.” - C. interjúalany

„...apa a recepción szokott ülni, és közben Heartstone-ozik.” - C. interjúalany

C. hétköznapi öltözködésével is kifejezi rajongását és videójátékos identitását. Rendszerint videójátékokban előforduló karaktereknek öltözik be. Ez azért lényeges, mert a cosplayes identitás korábbi, videójátékozással, animációs filmek fogyasztásával kapcsolatos érzelmi bevonódásra és elköteleződésre épül rá.

Míg az édesapákat a videójátékozás kapcsán említették leginkább, az édesanyákat inkább a távol-keleti populáris kultúra tartalmak megismerése kapcsán hozták fel. A nagyszülők esetén kevésbé lehet egyértelmű képet kialakítani. Ők nem ismerik azokat a tartalmakat, amelyekről interjúalanyaim beszélnek nekik, valamint a cosplayezés gyakorlatától is sokszor idegenkednek. Azonban az is előfordul, hogy a nagymama varrással és ruhakészítéssel kapcsolatos ismeretei közös pontot jelentenek, amely mentén a nagyszülő-unoka viszonyt ápolják, valamint a cosplayer érdeklődése legitimitást nyerhet a család előtt.

A családi kapcsolatokon túl a művészet és a különböző kreatív hobbik iránti érdeklődés jellemzően megelőzte a cosplay iránti elköteleződést.

A beszélgetések során leggyakrabban a kézműves foglalkozások szeretete – barkácsolás, varrás, rajzolás stb. – került elő, de a különböző színpadi táncos műfajok iránti vonzalom és hobbi szintű gyakorlása, valamint a színház világához való elkötelezettség is említésre került több beszélgetés során is.

„Gyakran veszek részt táncos előadásokon is. A tango például régóta az életem része. Van, hogy a karakternek, akit cosplayezek, tükre hasonlít a ruhája a fellépő ruhámhoz. Egy kis smink, néhány kiegészítő, esetleg kisebb átalakítások...” - H. interjúalany

Ezek a kreatív tevékenységek jól leképezik azokat a lehetőségeket, melyeket az egyes rendezvények programkínálata nyújt. Ha a kifejezetten cosplayes megjelenéshez kötött programokat vesszük sorra, a MondoCon esetében – „Cosplay Craftmanship” és „Cosplay Performance” – azt láthatjuk, hogy ezek az előadóművészetek és az alkotóművészetek teljes spektrumát magukba integrálják.

Az önkifejezés dimenziói

A megkérdezettek a cosplayezésre olyan tevékenységként tekintenek, amelyen keresztül kifejezhetik önmagukat. Ez az önmegvalósítás egyénenként eltérő módon nyilvánul meg. A válaszadók beszámolóí alapján két jellegzetes motivációt rajzolhatunk fel: az egyik esetben a cosplayezést gyakorló személy úgy választ karaktert, hogy annak segítségével valamely meglévő tulajdonságát tudja eredményesebben kommunikálni mások számára. Mivel a forrásművekben szereplő karakterek rendszerint egy-egy személyiségjegye vagy életút típusos és idealizált kifejeződései, különösen alkalmasak erre a feladatra. Az eredményesebb kommunikáció történhet azáltal is, hogy a már meglévő tulajdonságot egy felfokozottabb formában élheti át a beöltözött személy.

„Súiseit ugye azért is szeretem, azt a streamet, mert nagyon hasonló a humorérzékünk, tehát mindig olyan vicceket nyom, amin röhögök, szóval így ez szerintem nagyon hozzám áll közel, és így az, hogy nem tudom, nagyjából ő lehetek [cosplayezés közben], az szinte ugyanaz, mint hogyha önmagam lennék mondjuk.” - C. interjúalany

Mások arról számoltak be, hogy a cosplayezésen keresztül olyan identitást vehetnek fel, amelyre mindig is vágytak, és amely a hétköznapi életben elérhetetlennek



bizonyul számukra. Változó, hogy ki milyen kontextusban tartja kíváncsnak ezeket a tulajdonságokat. Egyeseknél hosszú múltra visszavezethető vágyálmok kifejeződése ez a gyakorlat. Bizonyos tulajdonságokat szeretnének magukénak tudni, de az is előfordul, hogy egy baráttól vagy romantikus partnertől várnák el ezt. Több cosplayer arról számolt be, hogy a másik személytől várt – ebben az értelemben külső – kvalításokat egy azokat szimbolizáló karakter megtestesítésén keresztül teszik elérhetővé. P. interjúalanyom például arról számolt be, hogy ő az erős, intelligens férfiakhoz vonzódik. Az erő és a stabilitás számára nagyon fontos egy kapcsolatban, azonban sokszor csalódik partnereiben ezen a téren. Az általa egyik különösen kedvelt animében, a Bleach-ben az egyik meghatározó szereplő, Aizen Szószuke, olyan férfit testesít meg, aki megfelel ezeknek az elvárásoknak. Ennek a karakternek a cosplayelése valamelyest a keresett tulajdonságok megszerzését jelenti számára.

„Barátnőm megfigyelte, hogy én mindig azokhoz a karakterekhez vonzódok, akik ilyen erős intelligens férfiak. Nem számít, hogy gonoszak, nem számít, hogy mindenki utálja őket, nekem kell az erő és a stabilitás. (...) . És hogyha nem találom meg vagy nem olyan minőségben, ahogy azt én elvárom, akkor megcsinálom magamnak (...) És nagyon sok karaktert azért is cosplayelek, mert

tudok hozzá valamilyen szempontból kötődni. Például Aizen Szószukét is cosplayelem.” - P. interjúalany

Míg a meglévő tulajdonságok cosplayezésén keresztül kifejezése egy biztonságosabb és könnyebben legitimálható törekvés, addig az utóbb ismertetett motiváció már problémákat okozhat. Többen úgy vélik, hogy hosszasan készülődés és a karakterrel való nagyfokú rezonálás mellett sem tudják megvalósítani azokat a képességeket, amelyeket az képvisel. Előfordul, hogy a kívánt képességeket sokszor ellenkező nemű karakter birtokolja. Mivel a sajáttól eltérő biológiai nem megszemélyesítését sokszor szankcionálja az adott kulturális közeg, az egyénnek mérlegelnie kell, hogy vállalja-e a hosztilis visszajelzések elszenvetését a karakter megszemélyesítése érdekében (Skentelbery, 2023). A legtöbben arról számoltak be, hogy elbátortalanítja őket ez a körülmény, de volt, aki a normatív határsértéseket szórakoztatónak találta.

C. interjúalanyom például a cross-dresselésen¹¹ keresztül figyelemfelkeltést pozitívan éli meg. Számára önbizalom növelően hat, ha egy szociális interakció során meghökkenhet valakit azzal, hogy nőnek öltözik, illetve magára tudja vonatkoztatni, ha női öltözékben megdicsérik a külsejét.

¹¹ cross-dressing: cosplayezés során a gyakorlótól eltérő biológiai nemű karakternek történő beöltözés

„Igazából most általában ilyen cross-dresselek. (...) ne értsd félre, csak nagyon poén, mert ugye unkonvencionális (...) A Balaton partján szoktak minket nézni, de van, amikor megállítanak minket, és mondják, hogy milyen jó a jelmezünk. Például egyszer a kalauz mondta, hogy tök jól nézek ki.” - C. interjúalany

Volt, aki számára nem mindig egyértelmű, hogy a kritikai éllel megfogalmazott visszajelzések bizonyos kontextusban kinek szólnak. H. interjúalanyommal már többször előfordult, hogy MondoCon-os fellépései után személyesen felkeresik a nézők, hogy visszajelzést adjanak számára. Míg a pozitív visszajelzéseket rendszerint saját érdeküként tudja értelmezni, más visszajelzések esetében problémába ütközik.

„Nekem az a fura, amikor így odajönnek hozzám, hogy hát én utálok ezt a karaktert. Jó, én meg szeretem. Most akkor mi van? Most akkor nekem szóltál be, vagy most mit kéne erre reagálnom?” - H. interjúalany

A karakterválasztás szabadsága és korlátai

Ideáltipikus módon leírva a cosplayezés az identitások ideiglenes felfedezésének és kipróbálásának teljesen szabad terepe lenne. Interjúalanyaim beszámolóí alapján azonban egy jóval árnyaltabb képet kapunk. A karakterválasztás alapjaként a személyes kapcsolódás és hasonlóság, illetve az öltözékek és a karakterdizájnok esztétikai vonzereje domborodott ki. Ahogy már korábban említettem, a kapcsolódás fakadhat gyermekkori élményekből, a karakter személyiségével való szimpatizálásból (szívesen lennének a karakter barátai, útitársai, romantikus partnerei), vagy hasonlóságból. A hasonlóság következhet abból, hogy testalkatuk, stílusuk egyezik, a karakter különböző személyiségvonásaiban magára ismer a cosplayező egyén, vagy a karakter olyan megpróbáltatásokon, életeseményeken esik át, amelyeket már a cosplayező is átélt.

A társas környezet hatásait sorra véve volt, aki a digitális és közösségi-média platformok trendjeit említette, amelyek meghatározták, melyik karaktert és milyen módon cosplayeli. Mások figyelembe veszik, mennyire népszerű az adott karakter, annak fényében, hogy milyen célokat és sikereket kívánnak elérni az adott rendezvényen vagy

online megjelenési helyükön. Jellemző, hogy egy baráti kör együtt tervezi meg, hogy milyen cosplayben fog megjelenni egy adott eseményen. Ebben az esetben előfordul, hogy az egyén saját elvárásai ellenében is a csoporthoz igazodik. H. interjúalanyom például cosplays pályája elején egy online felkérésre reagálva készítette el öltözékét:

„Még annak idején ezeken a jó kis nagyon menő g-portálos oldalakon fórumozgattam, és ott írta egy lány, hogy nagyon szeretnék egy Slayers-ös csapatot, és már csak azt hiszem, kettő karakter hiányzik, és az egyik Filia. (...) És akkor hát írtam, hogy én igazándiból szívesen kipróbálnám, nem cosplayeltem még, de ha kezdőként is jöhetek, akkor szívesen.” - H. interjúalany

A kutatásban résztvevők azokról a faktorokról is beszámoltak, amelyek miatt nem cosplayelnek egy adott karaktert. Az egyik hangsúlyos pont az, amikor a cosplayelő testalkata nem illeszkedik a karakteréhez. Van aki elkerüli a hangsúlyosabban izmos karaktereket, egyes



cosplayerek a testmagasságuk miatt zárnak ki egy más szempontokból szimpatikus karaktert, de van, aki csak egyszerűen úgy érzi, hogy a saját teste nem felel meg az anime karakterek által megjelenített idealizált fizikumnak. Ezek a szempontok akár a személyes vágyak és a közönség hitelességi elvárásai közötti feszültséget is tükrözhetik. Mások úgy gondolják, nincsenek meg azok a készségeik, amelyekkel egy-egy komplexebb ruhát el tudnának készíteni. A vásárlás pedig a piaci kínálat szűkössége és magas anyagi költségei miatt nem mindig lehetséges. Egy másik gyakori probléma a karakterek öltözködésének kihívóságából fakad. Többen úgy vélik, hogy számos esetben indokolatlan egyes karakterek szexualizált megjelenése. Az egyik interjúalanyom például a One Piece anime kapcsán mondta az alábbiakat:

"... túlságosan arra mennek rá, hogy nagy a cici, kicsi a derék, nagy a fenék. Aztán meg, ahogy nézed az animét, hogyha elkezded, mindig úgy zoomolnak be, hogyha Robin leesik a földre, akkor pont olyan szögben van, hogy a fenekét kiemelik, szóval ez nagyon ilyen. Nem mondom, hogy bánom, mert nagyon tetszenek, de (...) aha, szerintem nagyon vonzóak ilyen téren, de hogy nem érzem azt, hogy én a testemmel azt meg tudnám oldani, vagy nem érezném magam kényelmesen, hogy így megoldjam." - G. interjúalany

A karakterek öltözködésének kreatív újragondolása terén a megkérdezettek elmondása alapján nincsen konszenzus. Vannak, akik bármiféle megoldást támogatnak, legyen az a karakter öltözködésének konszolidáltabbá formálása, a forrásműben nem szereplő dizájn megalkotása (például elképzelem, hogy milyen ruhát választana az adott karakter egy TV-s interjú során és azt a ruhát cosplayelem), a karakter biológiai nemének megváltoztatása (ez a gender-bending), vagy akár egy teljesen saját fikcionális karakter megalkotása (original character). Bizonyos esetekben ez a kreativitás falakba ütközik. Míg a nemmel kapcsolatos rugalmasság többnyire elfogadott gyakorlat, a karakter etnikumának megváltoztatása többek szerint valami lényegitől fosztja meg a forrásművet. P. interjúalany például teljesen elfogadó azzal kapcsolatban, ha valaki a sajátjától eltérő etnikumból vagy rasszból karaktert cosplayel. Szerinte az animék esetében ezt azért sem lehet elkerülni, mivel a művekben szereplő karakterek

mindegyike ázsiai. Abban az esetben, ha valaki ezt úgy oldja meg, hogy a karaktert a saját rasszának megfelelően gondolja újra, sokkal elutasítóbb attitűdöt képvisel.

„Hát szerintem ez nagyon karakteridegen (...) Én ezt csak úgy tudnám elképzelni, hogy fan-artot [rajongó által készített nem hivatalos ábrázolás] csinálnak Usagiról¹², mint fekete nőről. (...) Ez nekem értelmetlen...” - P. interjúalany

Cosplay és mentális egészség

Az interjúk készítése során a cosplayezés mentálhigiéniára gyakorolt hatása kiemelt figyelmet kapott. A kutatási alanyaim zöme közvetlen rákérdezés nélkül emelte be ezt a témát a beszélgetésbe. Egyik kérdésem úgy szólt, hogy tudnának-e olyan dolgot mondani, ami minden cosplayerben közös? Erre többen is azt a választ adták, hogy valamilyen mentális nehézséggel kellett megküzdniük életük során. Egyesek a saját életükből hoztak be példákat, mások közeli baráti kapcsolatokból merítették tapasztalataikat. A válaszok értelmezéséhez fontos tudni, hogy gyakori jelenség, hogy az animék olyan karaktereket ábrázolnak, akik mély traumákkal és mentális egészségügyi problémákkal, például szorongással vagy pánikkal küzdenek, így ezek a témák a történetek központi elemeivé válnak (Napier, 2005, Kurnia et al. 2025). Az olyan sorozatokban, amilyen a Naruto, Neon Genesis Evangelion vagy a Vinland Saga, a főszereplők pszichológiai problémákkal küszködnek, a történetvezetés pedig a karakterfejlődésük és mentális harcaik köré épül fel. További példaként említhetőek a Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba és a Jujutsu Kaisen című, kiemelkedően népszerű animék is. Mindkét anime főszereplője már az első részben szembe kerül egy vagy több családtagjának tragikus halálával, amely esemény az anime egész története során fókuszban marad. Ezek a tragédiák gyakran társadalmi problémákat tükröznek. Jellemző, hogy a történetek a gyógyulásra koncentrálnak, akár új támogató kapcsolatok kialakításán keresztül, akár úgy, hogy pszichológiai problémáik – és így társadalmi problémák esetében is – szimbólumszerű megtestesüléseit győzik le hosszú és fáradtságos munka árán. A győzelem közben átélt katarzisuk pedig rezonál a nézők érzelmeivel is. Egy interjúalanyom például azonosulni tudott kedvenc karaktere elhagyatottságával.

¹² Cukino Usagi, a Sailor Moon nevű manga- és animesorozat egyik főszereplője.

Személyiségfejlődésének egy fontos állomását szimbolizálta az a szereplő, ezért többször is cosplayelte őt, különös odafigyeléssel a ruha minőségére:

„...viszont még azelőtt, hogy ezt megcsináltam, volt egy álom cosplayem a Rosen Maiden animéből. (...) Ilyen lolita stílusú babák vannak benne, nagyon szép ruhában stb. És azt így tízéves korom óta szerettem volna és kéthete tudtam megvalósítani. Szóval ez egy ilyen 18 éves álom volt. Őt is azért választottam, mert tudok vele azonosulni. Ő egy ilyen komolyabb karakter, akinek nagyon-nagyon sok szüksége van a szeretetre és a törődésre. És őt folyamatosan bántották azért, hogy nem teljesértékű és csak egy hulladék. És ezt így a múltbeli énemre eléggé tudom vonatkoztatni és ezért megsajnálta.” - P. interjúalany

Nem csak az azonosulásról és a traumákról számoltak be a megkérdezettek, hanem arról is, hogy milyen hatásokat tulajdonítanak az életükben a cosplayezésnek. Voltak, akik a cosplayezésen keresztül tudtak mély baráti

kapcsolatokat kialakítani, illetve romantikus partnert is ebben a közegben találtak maguknak. Többen említik, hogy nyitottabbak és bátrabbak lettek, mióta cosplayeznek, valamint a testhasználati szokásaikban is észrevettek olyan apró változásokat, amelyek arra utalnak, hogy lazábban viselkednek egy-egy társas szituációban. A versenyzés valamint a cosplayezés adta színpadi fellépések lehetősége egyeseknek olyan sikerélményeket biztosít, amelyek elmondásuk szerint pozitívan hatottak önképükre, önbizalmukra. M. interjúalanyom arról beszélt, hogy a cosplayezésen keresztül szerzett pozitív tapasztalatok hatását, életének más területein is kamatoztatni tudja:

„Igazság szerint én régebben nagyon introvertált voltam, viszont a Conozás meg a cosplay azért segített abban, hogy sokkal nyitottabb legyek, könnyebben kommunikáljak emberekkel, merjek jobban kiállni, és azóta inkább egy sokkal nyitottabb embernek mondom magamat. Például nekem ez sokat segített, egy ilyen személyiség jellemfejlődéssel. Működik a munkában is, én jobban tudtam hasznosítani, ha régebben, hogyha csapatprojekt volt,



hogy jobban ki mertem állni, mondani az ötletemet. Nem voltam az, aki csendben maradt, mint például pár évvel ezelőtt.”

- M. interjúalany

A cosplayezés nem mindenki életében hozott számottevő változást. Ezen alanyok esetében a cosplayezés csupán szórakozás, illetve egyfajta kiegészítése videójátékos vagy animés érdeklődésüknek. A cosplayezés növekvő elfogadottságáról számoltak be, illetve arról, hogy egyre népszerűbbnek számít, és a különböző közösségi-média platformokon is erős viralitást tulajdonítanak neki. Számos webshop kínál kész cosplays öltözeteket, amelyek különböző árkategóriákban elérhetők. Lehetőség nyílik arra, hogy valaki viszonylag alacsony pénzbeli befektetéssel, és a szubkultúrára vagy kisközösségekre jellemző sajátos normatív kódok és identifikáció megkerülésével, egyszerű hóbortként gyakorolja a cosplayezést.

Interjúalanyaim a hobbi és profi szintű cosplayezés kapcsán pedig – amelyek meghatározása nem egyértelmű és külön tanulmányt érdemelne – megemlítették, hogy a cosplayezés munkává is válhat. A profi cosplayezés kevésbé szabad elfoglaltságot jelent számukra, a magasabb elvárások és szakmai sztenderdek pedig, úgy vélik, negatívan befolyásolhatják az egyén jól-létét.

Összefoglalás

A cosplayezés lehetővé teszi gyakorlóinak, hogy újfajta módon fejezzék ki saját identitásukat és más, alternatív identitásokat fedezzenek fel. Közösségépítő hatása meghatározó több ifjúsági csoportban is, valamint sajátos módon kapcsolja össze az egyén pszichológiai szükségleteit és az olyan iparágakat, mint a filmipar, a videójátékpiar, vagy az animeipar.

Kutatási kérdésemre vonatkozóan megállapítható, hogy a külföldi szakirodalom és a hazai kvalitatív adatgyűjtés is megerősíti, hogy a cosplayezésen keresztül az egyén önleírása és érzelmvilága komplex és termékeny módon találkozhat fiktív karakterekkel. A cosplayezést gyakorló személy önmagát ideiglenesen a fiktív karakterek képére alakítja át. Ez a reflexív folyamat vagy meglévő személyiségjegyek felerősítésére és kommunikálhatóságára irányul, vagy pedig az egyén számára új és izgalmas szerepek kipróbálására. Az interjúim alapján a cosplayezés hosszútávú hatásokat implikálhat az egyén személyiségfejlődésére és mentálhigiénia állapotára vonatkozóan.



A rajongók cosplayezésen keresztüli bevonódása a kulturális iparágakba pedig újfajta jelentésekkel, esztétikai dimenzióval, üzleti és kommunikációs gyakorlatokkal ruházzák fel azokat.

A cosplayezés értelmezhető globális jelenségként, azonban a lokális események sajátos arculattal és normatív kóddal rendelkeznek. A hazai cosplays terek és közösségek tanulmányozása rávilágíthat arra, milyen testképre, nemre, etnikumra, szexualitásra vonatkozó mechanizmusok érvényesülnek Magyarországon ebben a közegben. A szakirodalom jelenlegi állása alapján a cosplayezést minden esetben globális jelenségként érdemes elemezni (Eriksen, 2006).

Kutatási tapasztalataim rámutatnak, hogy a cosplayezést gyakorló egyének nem alkotnak homogén csoportot. A bevonódás mértékétől és módjától függően eltérően értelmezik önmagukat. A rétegzettségéből fakadó definíciós nehézségekre jól rávilágíthatunk a szexualitás témáján keresztül. Például az, hogy beszélhetünk-e a cosplayezés kapcsán felhatalmazó (empowerment) jellegről, nem egyértelmű. Tény, hogy eltérő elvárásokkal találkoznak a cosplayerek azzal kapcsolatban, hogy milyen testhez milyen kosztüm illik, valamint azzal kapcsolatban is megoszlanak a szemlélők visszajelzései, hogy munkáik erotikus aspektusai milyen erkölcsi színben tűnnek fel. Egyes szakirodalmak szkeptikusak a felhatalmazó jelleggel kapcsolatban (Rouse, 2021). Az ilyen munkák főleg a piacképes, erotikus jellegű tartalmat gyártó cosplayerek vizsgálatából indulnak ki. Interjúalanyaim a hobbi és profi cosplayerek közötti különbséget markánsnak vélik, illetve beszámolóikban a cosplayből fakadó szabadság és kötetlenség érzeteket a saját, hobbi jellegű cosplays gyakorlataikra specifikálva tartják igaznak. A dominánsan erotikus jelmezekben öltöző cosplayereket pedig erocosplay címszóval illetik és külön kategóriaként tekintenek rá. A tapasztalataim alapján a felhatalmazásra irányuló és egyéb kritikai szempontot előtérbe helyező jövőbeli kutatásoknak a cosplay válfajai mentén elkülönítve érdemes következtetéseket levonniuk.



Irodalomjegyzék

- Allied Market Research (2021). *Cosplay costumes market by end user, application, and distribution channel: Global opportunity analysis and industry forecast*.
- AnimeExpo (2024): *Anime Expo 2024 Celebrates 33rd Anniversary With Exclusive Reveals And Exciting Guests*. Letöltés ideje 2025.07.10. Forrás: <https://www.anime-expo.org/2024/07/22/anime-expo-2024-celebrates-33rd-anniversary-with-exclusive-reveals-and-exciting-guests/>
- Arizton (2023) *Cosplay Costumes & Wigs Market - Global Outlook & Forecast 2023-2028*. Letöltés ideje: 2025.07.10. Forrás: <https://www.arizton.com/market-reports/cosplay-costumes-and-wigs-market>
- Becker, H. S. (1998). *Sampling*. In Becker, H. S. (szerk.). *Tricks of the Trade. How to Think about Your Research While You're Doing It*. Chicago: University of Chicago Press, 108-118.
- Beltran, D. M., Buton J. J.; Macson, M. J.; Mendoza, M. C. (2025). *Cosplay and Mental Health: Exploring How Cosplaying Promotes Positive Mental Health*. Rizal Technological University. DOI:10.13140/RG.2.2.35018.89282
- Braun, V.; Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. DOI: <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Crawford, G.; Hancock, D. (2019). *Cosplay and The Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. London: Palgrave MacMillan. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-15966-5>
- Eriksen, T. H. (2006). *Kis helyek - nagy témák. Bevezetés a szociálintropológiába*. Budapest: Gondolat Kiadó.
- Gamescome (2025) *Facts & Figures about gamescom 2025*. Letöltés ideje: 2025.07.10. Forrás: <https://www.gamescom.global/en/info/exhibitors/exhibit/facts-figures>
- Gioia, F. ; De Clemente, M.; Parello, S.; Boursier, V (2020). *Vulnerable narcissism and body image centrality in cosplay practice: A sequential mediation model*. *Mediterranean Journal of Clinical Psychology*, 8(3). DOI:10.6092/2282-1619/mjcp-2556
- Goffman, E. (1981). *A hétköznapi élet szociálpszichológiája. Tanulmányok*. Budapest: Gondolat Könyvkiadó
- Hall, E. T. (1975). *Rejtett dimenziók*. Budapest: Gondolat Könyvkiadó.
- Japán Külügyminisztérium (2024): *The World cosplay summit 2024*. Letöltés dátuma 2025.10.30. Forrás: https://www.mofa.go.jp/p_pd/ca_opr/pagewe_000001_00077.html
- Kamui (2024): *World of Warkraft*. Letöltés ideje: 2025.07.10. Forrás: <https://x.com/KamuiCosplay/status/1935402879281451210>
- Kurnia, G. M.; Hermawan, N.; Muthmainnah, M.; Qomaruddin, M. (2025). *Exploration of Anime „A Silent Voice” as a Media for Mental Health Education: Thematic Analysis of Audience Reactions on YouTube*. *Jurnal Promkes: The Indonesian Journal of Health Promotion and Health Education*, 13(S11), 63–72. DOI: <https://doi.org/10.20473/jpk.V13.IS11.2025.63-72>
- Lamerichs, N. (2018). *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctv65svxz>
- McDonald, H. (2024): *San Diego Comic-Con 2024: Welcome to Comic-Con City*. Letöltés ideje: 2025.07.10. Forrás: <https://www.publishers-weekly.com/pw/by-topic/industry-news/trade-shows-events/article/95355-san-diego-comic-con-2024-welcome-to-comic-con-city.html>
- Mishou, A. L. (2021). *Cosplayers. Gender and Identity*. London és New York: Routledge.
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. New York: Palgrave Macmillan. DOI:10.4324/9781003152798
- Németh K. (2020). *Az interjú*. In Jakab András – Sebők Miklós (szerk.). *Empirikus jogi kutatások. Paradigmák, módszertan, alkalmazási területek*. Budapest: Osiris Kiadó.

- Ramirez, M. (2017). *From the Panels to the Margins: Identity, Marginalization, and Subversion in Cosplay*. University of South Florida.
- Reysen, S.; Plante, C.; Roberts, S.; Gerbasi, K. (2018). „Who I want to Be”: Self-Perception and Cosplayers’ Identificaion with their Favorite Characters. *The Phoenix Papers*, 3(2), 1-8.
- Rouse, L.; Salter, A. (2021). Cosplay on Demand? Instagram, OnlyFans, and the Gendered Fantrepenuer. *Social Media + Society*. DOI:10.1177/20563051211042397
- Schleicher N. (2007). *A résztvevő megfigyelés*. In: Schleicher N. (szerk.). *Kvalitatív kutatási módszerek a társadalomtudományokban*. Budapest: BKF Fenntartói Kft.
- Skeltenbery, D. (2023). *Cosplay: Community, hierarchy, and the Afacan methodology*. Keele: Keele University.
- Technavio (2023). *Global cosplay costumes market 2023-2027*. Infinity Research Ltd.
- Tokitunes (2024): *World Cosplay Summit 2024 Completion Report – Cosplayers from all over the world gather in Nagoya!* Letöltés dátuma: 2025.10.30. Forrás: <https://tokytunes.com/pick-up-44/>
- Winge, T. (2006). *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*. *Mechademia*, (1), 65-76. DOI:10.1353/mec.0.0084
- Winge, T. (2018). *Costuming Cosplay. Dressing the Imagination*. London: Bloomsbury Publishing. ISBN: 978-1-3500-3590-4
- Yorath, B. (2022). *Cosplay and Mental Health: A Thematic Analysis*. Guildford: University of Surrey. DOI:<https://doi.org/10.15126/thesis.900522>

Melléklet

<https://worldcosplaysummit.jp/en/>

<https://www.comic-con.org/>

<https://www.anime-expo.org/>

<https://www.gamescom.global/en>

<https://www.mondocon.hu/>